



PORTFOLIO

Maya Courgey-Moreaux

Illustration - Concept Art



À PROPOS

À PROPOS DE MOI

Je m'appelle Maya, et suis illustratrice et concept artiste.

J'aime depuis toujours l'art en général ; peinture, littérature, cinéma et d'autres encore, et apprécie particulièrement les univers fantastiques, tant de fantasy que de science-fiction, etc. Ainsi, ce sont les films, jeux-vidéos, livres et séries que j'aime qui m'inspirent au quotidien.

J'apprécie travailler au digital, mais également avec des techniques traditionnelles, et je préfère illustrer en ayant pour cible adultes et adolescents. J'aime passer beaucoup de temps sur des illustrations poussées et pleines de détails, ayant pour ambition de raconter au mieux une histoire, et les sentiments que j'ai éprouvés en découvrant cette dernière.

CONTACT

Site : mayacmx.com

Mail : maya021005@gmail.com

Téléphone : +33 6 47 02 24 58

Instagram : [mayacmx](https://www.instagram.com/mayacmx)

Artstation : [mayacmx](https://www.artstation.com/mayacmx)

LinkedIn : [Maya Courgey-Moreaux](https://www.linkedin.com/in/Maya-Courgey-Moreaux)

<- Un autoportrait, 2026

COMPÉTENCES

Adobe Photoshop

Adobe InDesign

Adobe Illustrator

Blender

Daz 3D

Procreate

FORMATIONS

2023-2026 : **ESMA - Illustration/Concept Art**

2024 : **Permis B**

2023 : **Baccalauréat général**

Mention Très Bien - Lycée Jean Moulin - Pézenas

Anglais niveau C1

Certification Cambridge

2021 : **Allemand niveau B1**

Diplôme DSD (Deutsches Sprachdiplom)

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Juin 2025 - **Coloriste de bande dessinée**

Stage d'un mois dans l'atelier de Philippe Francq, mise en couleur du tome 25 de Largo Winch

Entre 2019 et 2022 - **Étalagiste**

Réalisation de 4 vitrines animées pour la Pharmacie de l'Olivier, à Clermont l'Hérault.

Entre 2018 et 2021 - **Graphiste**

Réalisation de logos et visuels pour la CPTS Centre Hérault et la CPTS Agde Littoral.

INDEX

05

Illustration traditionnelle

Shuten Doji.....6
Halloween.....8
Vlad l'empaleur.....9
La Patte de Singe.....10
Cauchemar.....12
Studies.....13

19

Illustration numérique

La Loterie.....20
Oupyri.....22
Armure.....24
Chanko Nabe.....25
Affiche de Festival.....26
Portraits.....27

28

Illustration du Prieuré de l'Oranger (projet personnel)

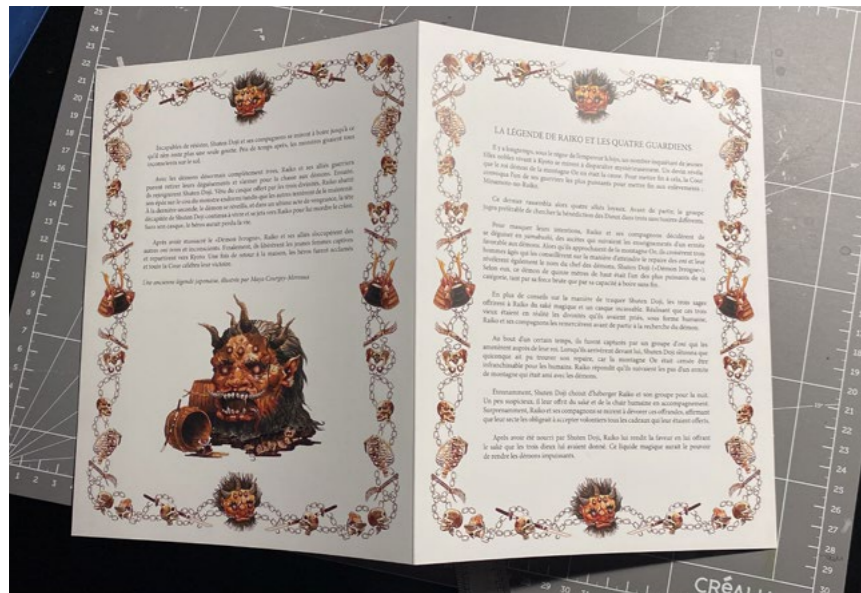
Intentions.....29
Illustrations.....30
Process.....38

**ILLUSTRATION
TRADITIONNELLE**

Illustration de la légende du Shuten Doji pour un livre pop-up.

Ainsi, le premier et l'arrière plan sont séparés. J'ai essayé de mettre autant de contraste que possible entre les deux plans pour avoir autant de volume que possible dans l'illustration complète.
Une guirlande et une illustration en cabochon accompagnent le texte de l'autre côté du pop-up.

GOUACHE



Maya Courgey-Moreaux | Illustration traditionnelle

Shuten Doji

Illustration





Halloween Illustration

Maya Courgey-Moreaux | Illustration traditionnelle

Illustration pour Halloween 2025. Je me suis inspirée de Norman Rockwell et sa peinture l'Emménagement, et ai souhaité créer un contraste entre la forme «traditionnelle» de l'image et de l'action (trick or treat) qui s'y déroule, et les monstres qui y apparaissent.

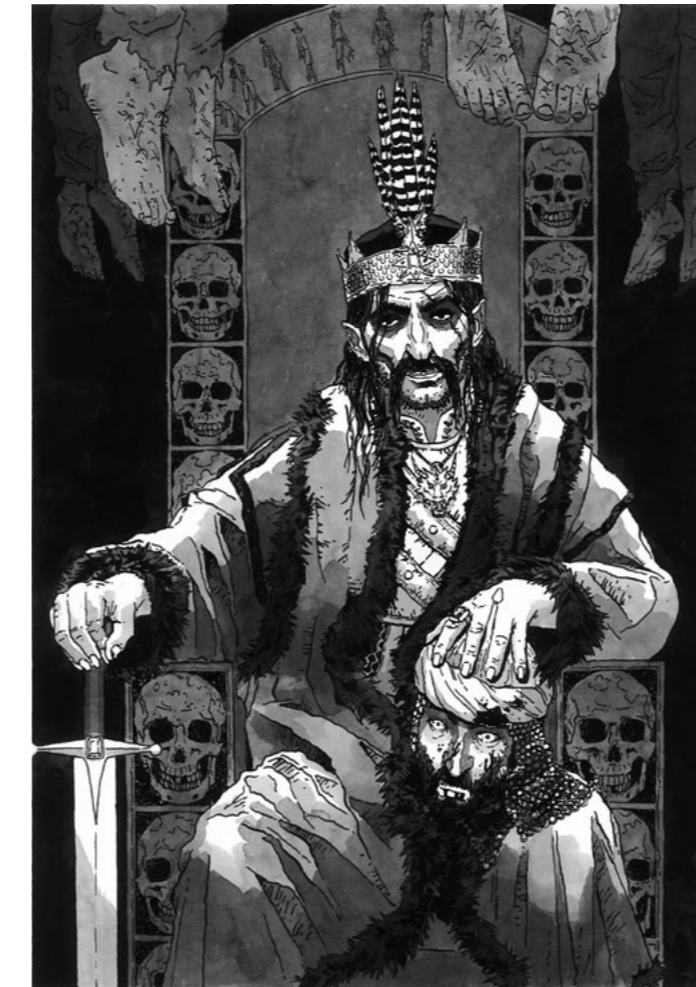
LAVIS D'ENCRE DE CHINE

Vlad l'Empaleur

Illustration

Illustration pour la première page d'un potentiel roman graphique sur Vlad l'Empaleur. J'ai voulu mettre en scène une situation frappante sous forme de flash forward pour marquer le lecteur dès le début de l'histoire, pour ensuite revenir rapidement au passé afin de montrer tous les événements qui mènent à cette dernière.

LAVIS D'ENCRE DE CHINE



La Patte de Singe

Concept art et Illustration

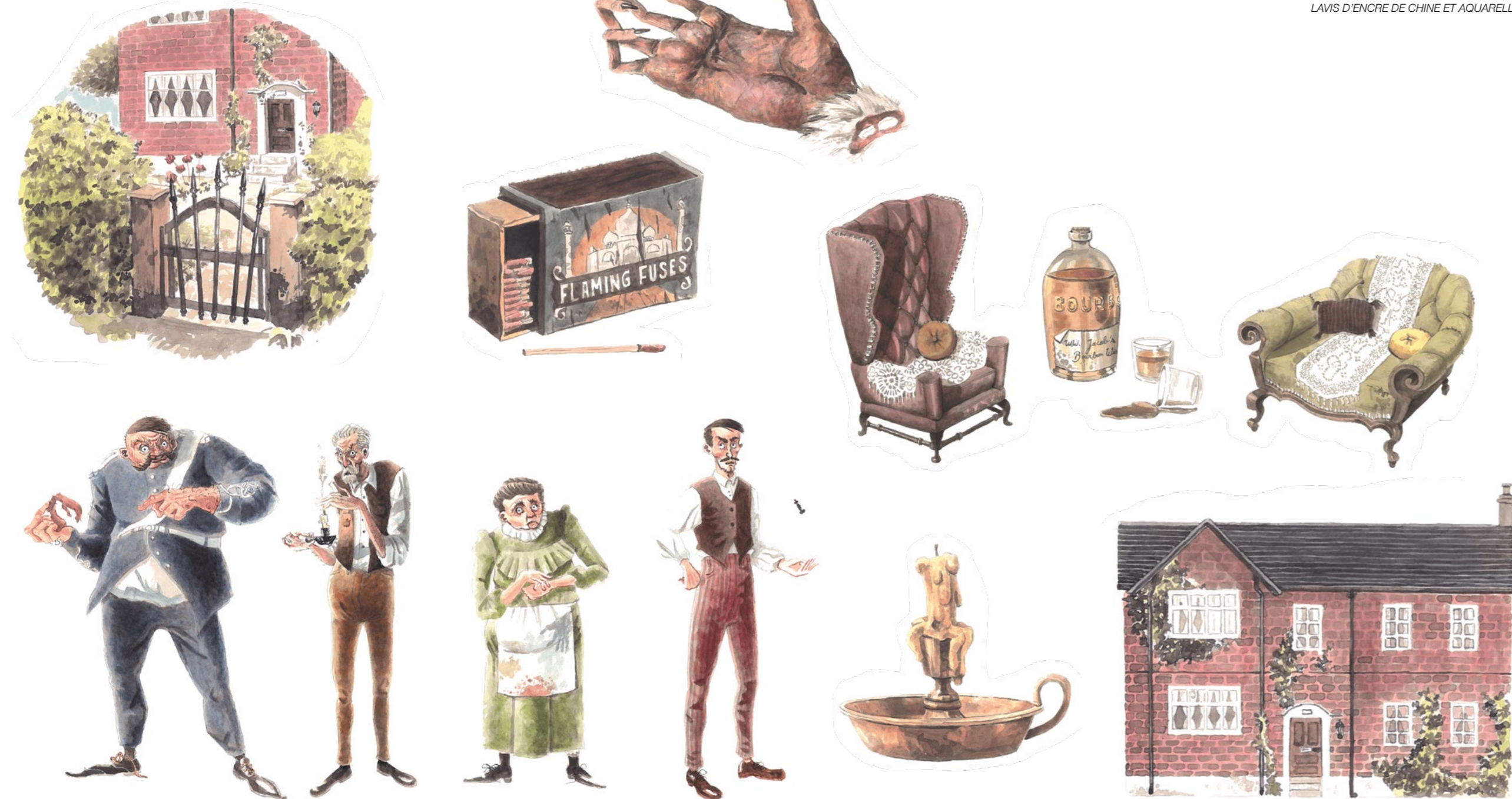
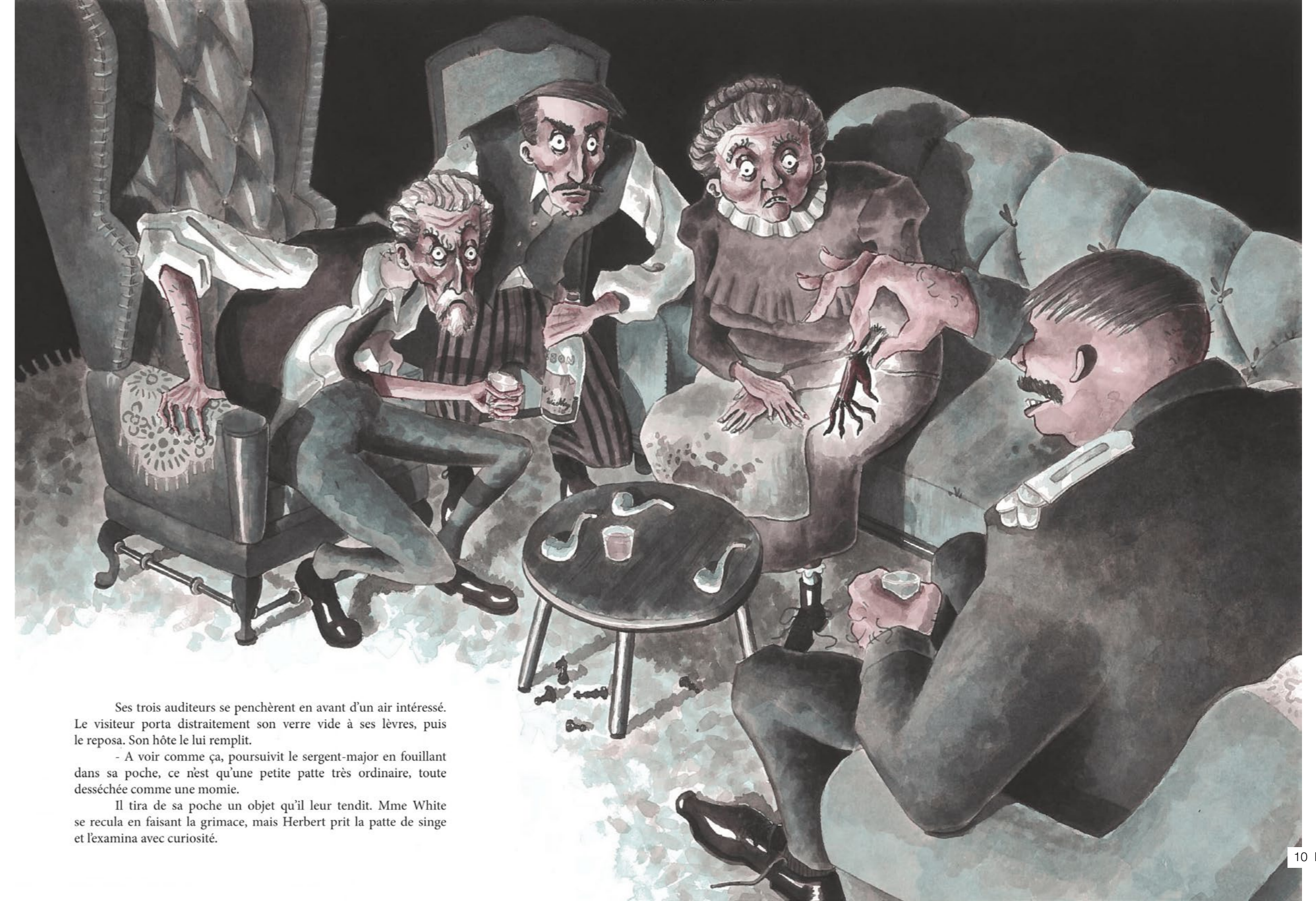


Illustration de la nouvelle de W.W. Jacobs La Patte de Singe.
J'ai cherché à retranscrire l'atmosphère surnaturelle, sombre et mystérieuse de cette histoire ; pour ce, je me suis inspirée du style graphique de Filipe Pagliuso et ai utilisé une technique qui permet entre autres de créer des ambiances lumineuses très intéressantes.

LAVIS D'ENCRE DE CHINE ET AQUARELLE



Ses trois auditeurs se penchèrent en avant d'un air intéressé.
Le visiteur porta distraitement son verre vide à ses lèvres, puis le reposa. Son hôte le lui remplit.

- A voir comme ça, poursuivit le sergent-major en fouillant dans sa poche, ce n'est qu'une petite patte très ordinaire, toute desséchée comme une momie.

Il tira de sa poche un objet qu'il leur tendit. Mme White se recula en faisant la grimace, mais Herbert prit la patte de singe et l'examina avec curiosité.



Cauchemar

Illustration

Cette illustration jeunesse porte sur le thème du cauchemar. Je me suis inspirée de *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, où un enfant retrouve son lit dans des situations oniriques. Cette idée est associée à l'univers plus sombre du *Rêve de la raison engendre des monstres* de Francisco de Goya, avec la présence de créatures inquiétantes autour du personnage.

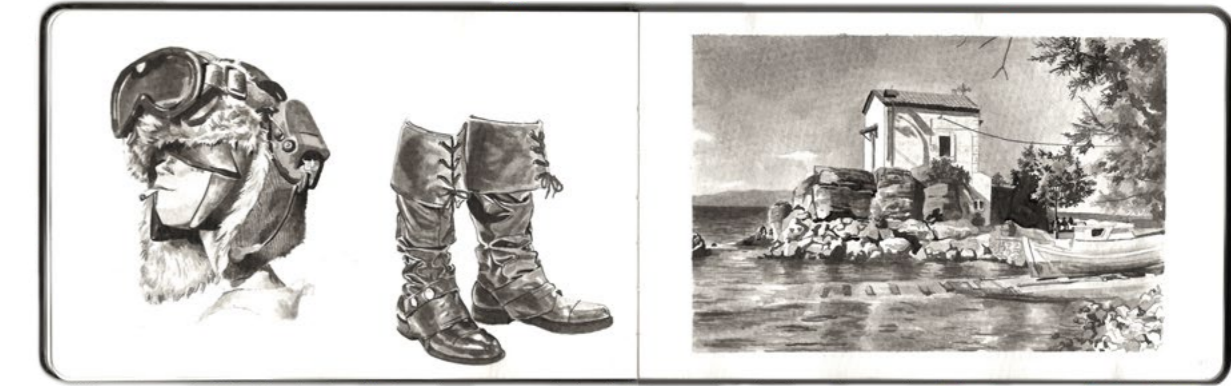
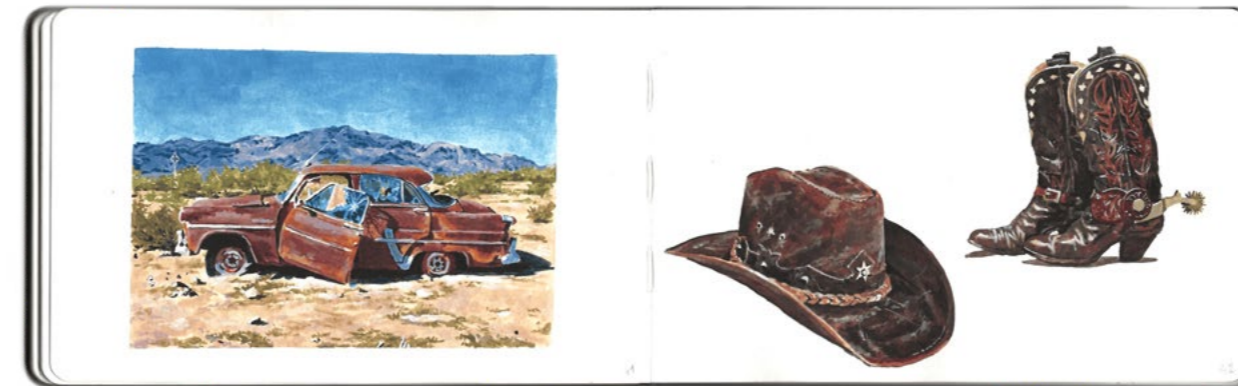
Le choix du bleu, couleur liée au sommeil et à la nuit, s'inspire notamment de Jean-Jules-Antoine Lecomte du Nouÿ et de Odilon Redon. La composition reprend aussi l'influence de Jérôme Bosch, Matthias Grünewald et Pieter Brueghel l'Ancien, connus pour leurs univers peuplés de créatures fantastiques.

Les monstres s'inspirent de différentes sources, comme les visions de Odilon Redon, les yokai japonais et l'univers surréaliste de Salvador Dalí. L'ensemble crée un monde onirique mêlant rêve et cauchemar, rempli de figures hybrides.

GOUACHE

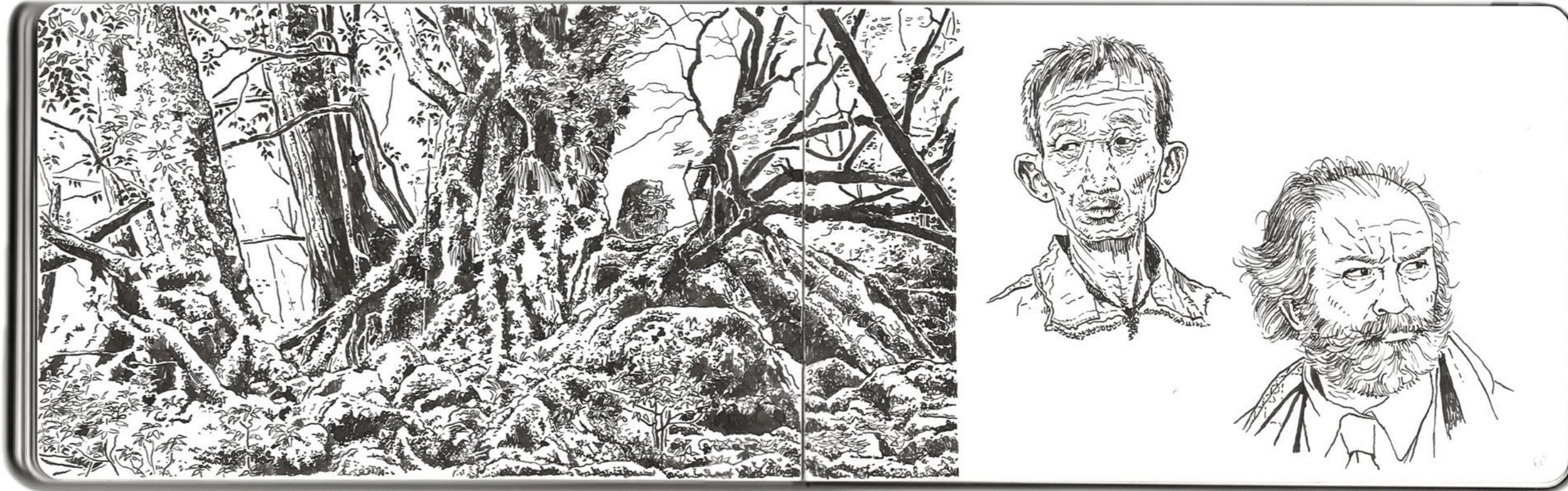
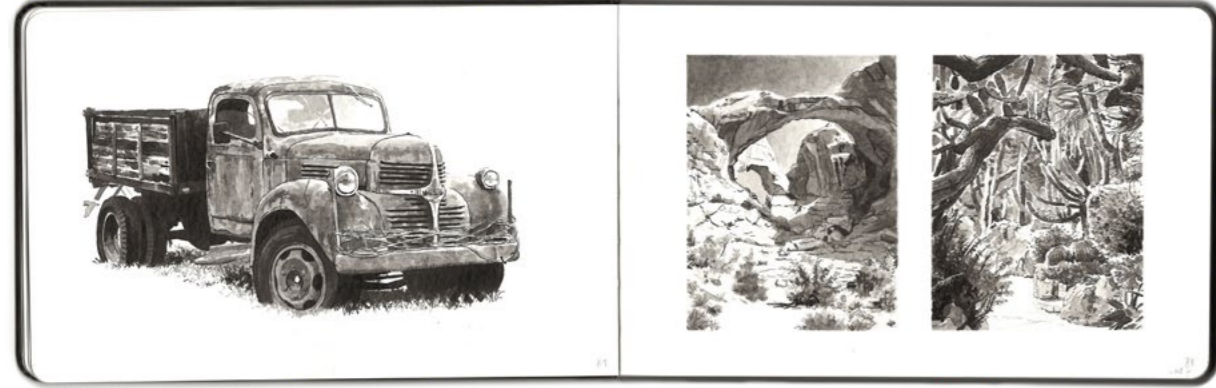
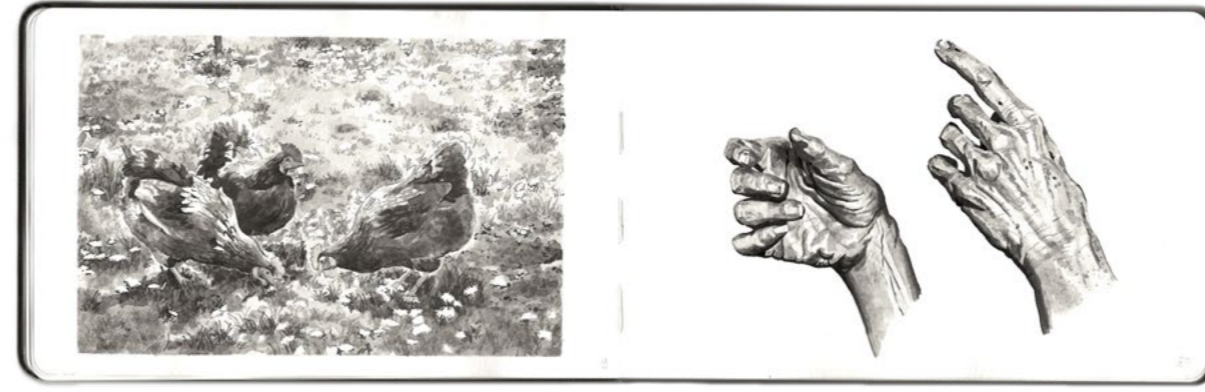
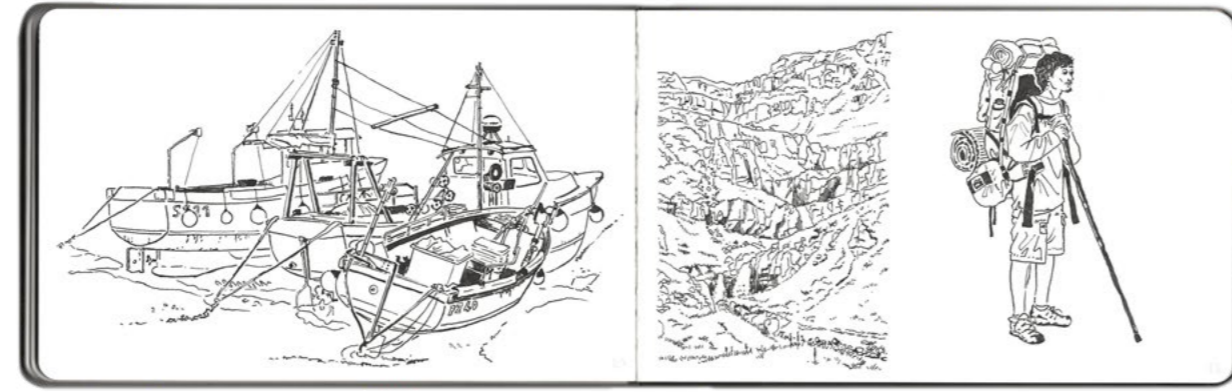
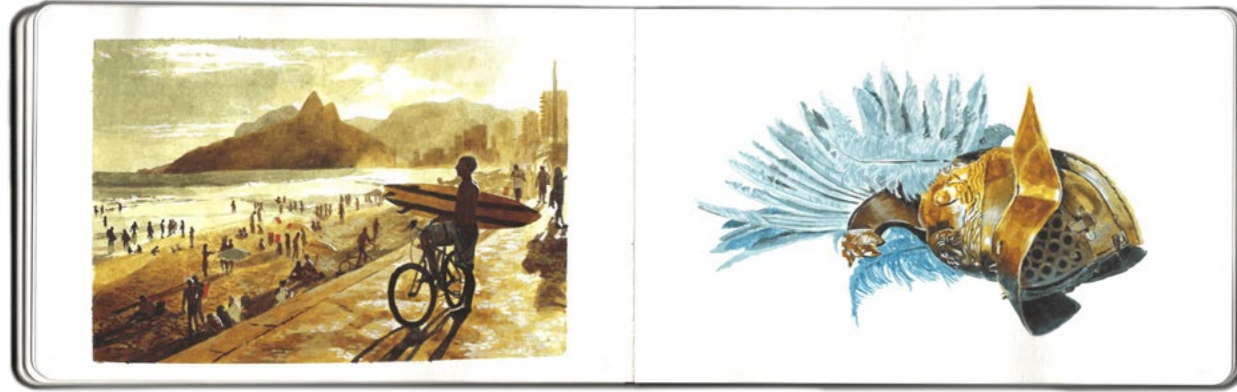
Studies

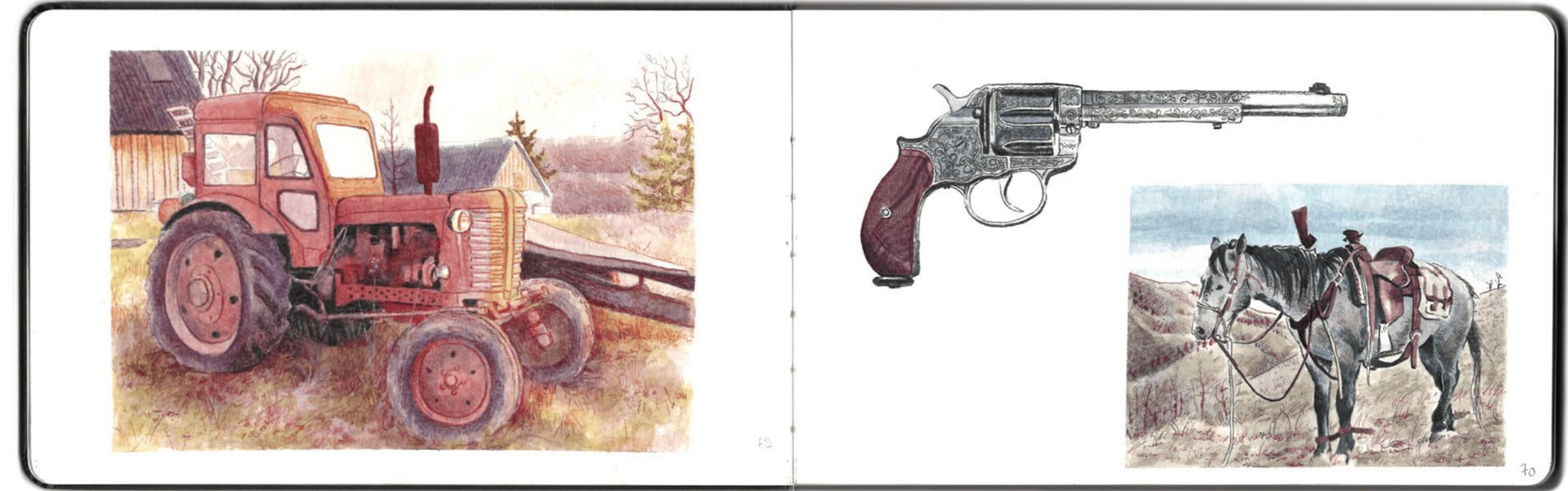
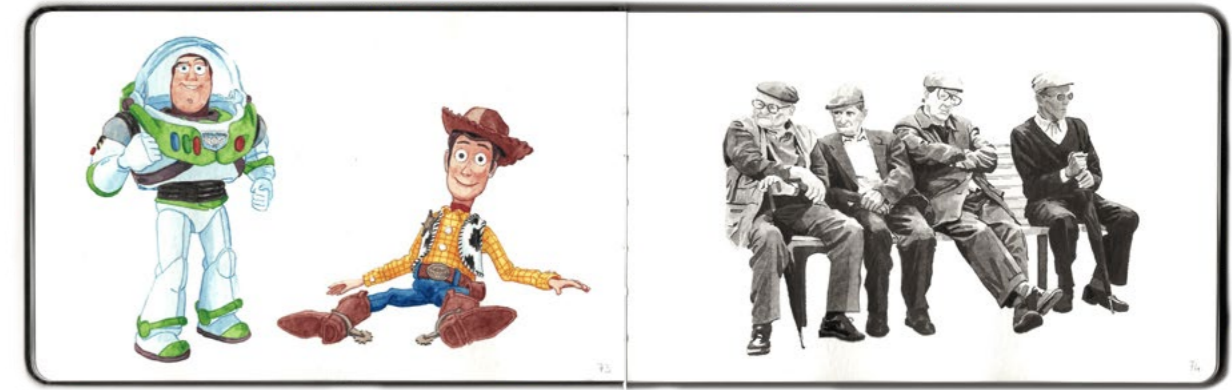
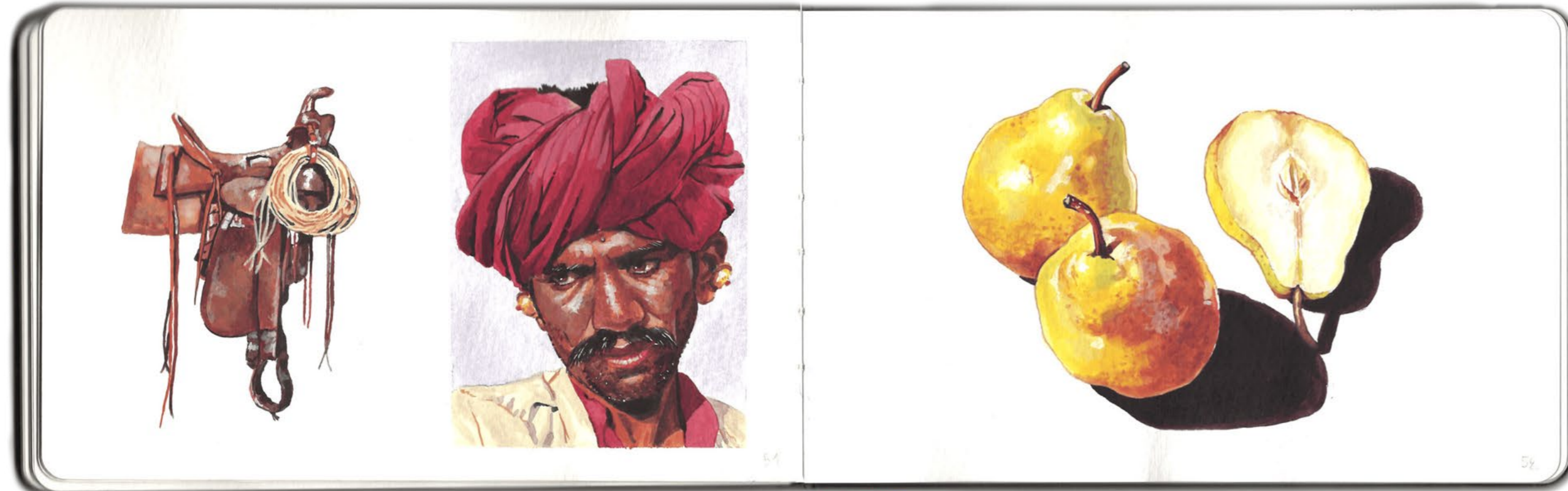
Carnets



Les pages suivantes sont tirées de mes carnets d'observation.

GOUACHE, ACRYLIQUE, ENCRE DE CHINE, AQUARELLE ET CRAYONS DE COULEUR





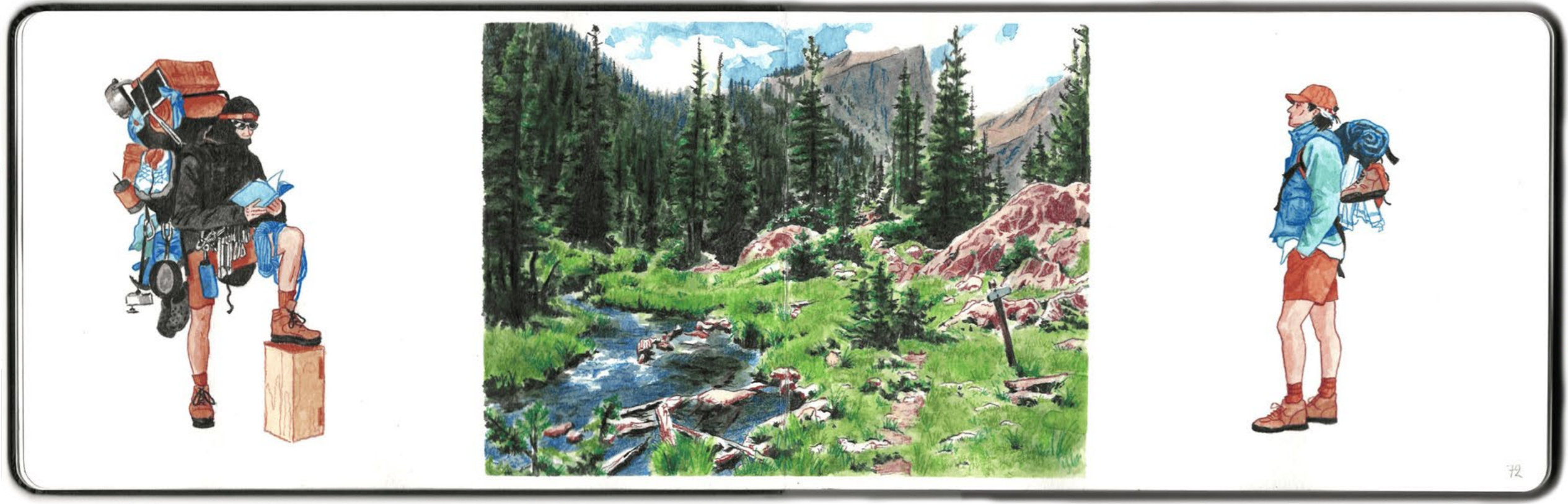
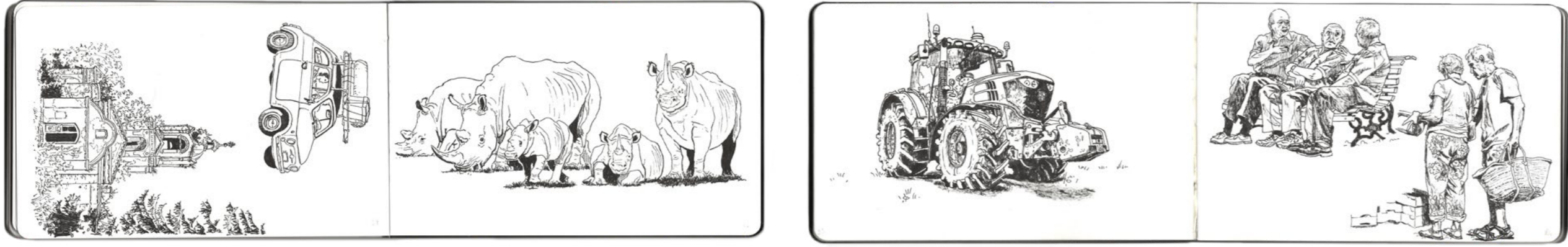


ILLUSTRATION NUMÉRIQUE



Maya Courgey-Moreaux | Illustration numérique

Oupyri

Concepts et key Art

Ces recherches de portraits et ce key art font partie d'un projet imaginaire de court-métrage d'animation dans le style de la série Love Death and Robots ; une durée d'une quinzaine de minutes, avec une histoire en 3 actes et une atmosphère visuelle marquante.

L'histoire de ce dernier prendrait place à l'Est de la Russie au 17ème siècle. Elle raconterait la perte de soldats russes au 17ème siècle, tués par des «Oupyris», sortes de vampires dans les contes folkloriques russes.

PHOTOSHOP, DAZ 3D





Armure

Concept et key Art

Ce projet de concept art représente une armure inspirée de la culture chinoise médiévale, comprenant à la fois une version ancienne de cette dernière, et une seconde représentant cette dernière mais dans une période plus récente.

PHOTOSHOP



Chankonabe

Illustration



Ainsi, on retrouve ici les illustrations pour le chapitre dédié au «chankonabe», le repas mangé par les sumos depuis a période Edo.

Chaque chapitre comporterait une illustration en double page associée à la partie historique de la recette, et une seconde double page avec une illustration du plat dont il est question, avec sa recette et des anecdotes relatives.

Sur l'illustration à droite, j'ai voulu représenter des éléments tels que le fait que ce repas était et est encore aujourd'hui souvent préparé par les sumos les plus jeunes, mais encore qu'on y ajoutait souvent du poulet car ce dernier est considéré comme porte-bonheur dans la discipline.

PHOTOSHOP

Ce projet est une proposition de livre de cuisine, qui allierait à la fois gastronomie, histoire et illustration. J'ai imaginé un livre qui comporterait des recettes anciennes, associées à leur histoire.

En ce qui concerne la partie histoire, je me suis inspirée de Tasting History, un livre de Mac Miller qui a le même but, sans la partie illustration.

Ce livre comporterait 12 recettes emblématiques, toutes issues de civilisations et périodes différentes, allant de -4000 avant JC. à 1937. Par exemple, il y aurait une recette de porc avec une sauce aux fruits rouges, ou encore un curry Massamn pour un roi de Siam (Thaïlande)...

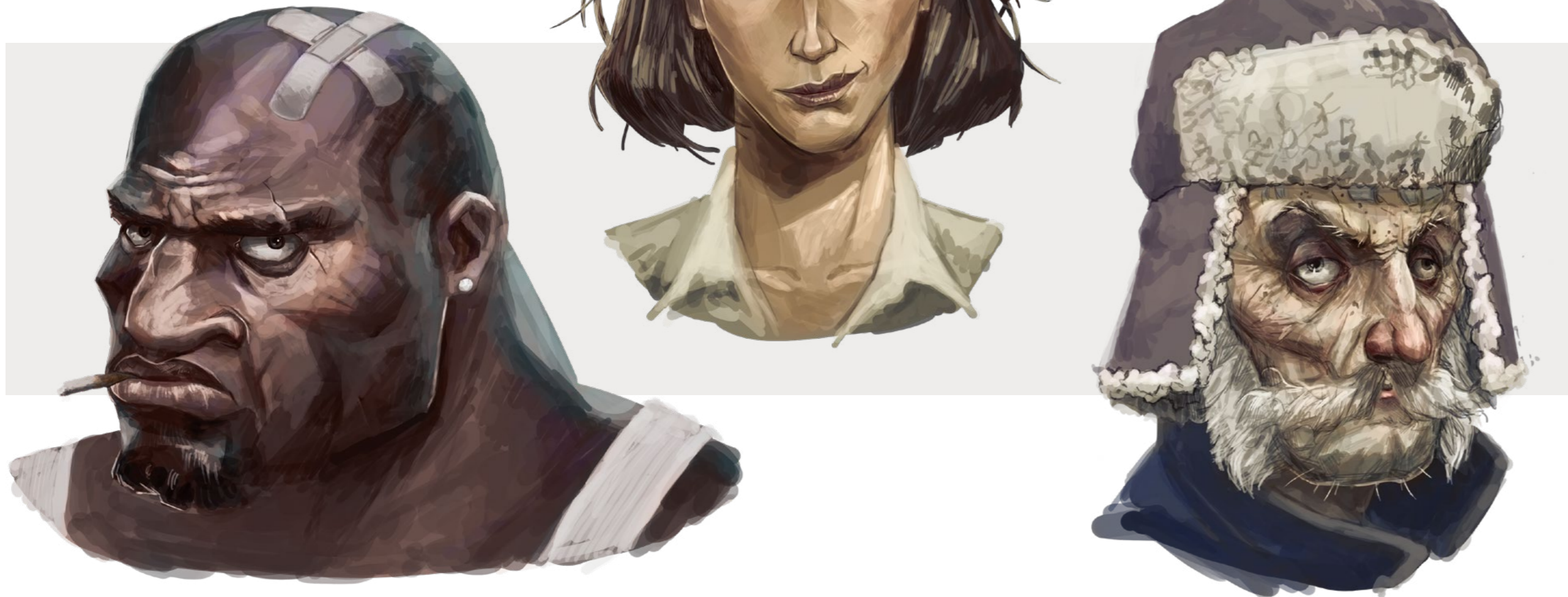


Portraits

Concept art

Ces trois portraits sont des concepts de personnage s'inspirant d'un univers post-apocalyptique. Parmi eux, il fallait qu'on retrouve un personnage patibulaire, un personnage fin et un personnage âgé. Il fallait également les peindre en utilisant tout d'abord du noir et blanc, puis un calque couleur par dessus.

PHOTOSHOP



Affiche de Festival de Cinéma

Illustration



Cette affiche, non retenue, était dédiée au Festival International du Film de Fiction Historique 2025. Le thème de cette édition était ; l'aspiration à la liberté dans l'Histoire. Il fallait également y faire apparaître les éléments suivants ; le Cinéma, l'Histoire, et le chiffre onze.

PHOTOSHOP

ILLUSTRATION DU PRIEURÉ DE L'ORANGER

Intentions

Projet personnel

Ce travail est mon projet de diplôme pour ma troisième et dernière année d'études d'illustration. Il consiste en la création d'une édition illustrée du *Prieuré de l'Oranger* de Samantha Shannon, mon roman de fantasy préféré.

Ce roman raconte l'histoire de quatre personnages qui se trouvent tous dans des régions différentes mais qui vont devoir s'unir afin de sauver le monde, menacé par le retour d'un dragon ancestral. La reine Sabran IX est protégée en secret par Ead, membre d'un ordre magique, tandis qu'à l'Est, Tané devient dragonnière. Loth, ami de la reine, est envoyé en mission diplomatique qui le conduit à découvrir d'autres vérités sur les dragons, et Niclays, un alchimiste exilé, cherche à percer les secrets de l'immortalité.

Pour ce projet, j'ai illustré 20 des 37 chapitres de la première partie du roman.

Les images ont chacune un format qui correspond à la narration qui les accompagne ; certaines comportent des volets pour des formats plus panoramiques.

Finalement, j'ai adopté un style graphique plutôt réaliste, m'inspirant à la fois d'artistes tels que les néoclassiques pour mes compositions et poses de personnages, mais encore d'artistes digitaux chinois (cf. Dai'Yi, Ruan Jia) pour mon rendu, mes couleurs et mes ambiances lumineuses.

Une fois ce projet terminé, je compte l'envoyer à l'auteure et aux maisons d'éditions qui l'ont publié par le passé. Même si cela n'aboutit pas, ce projet me servira afin de démarcher d'autres romans à illustrer.





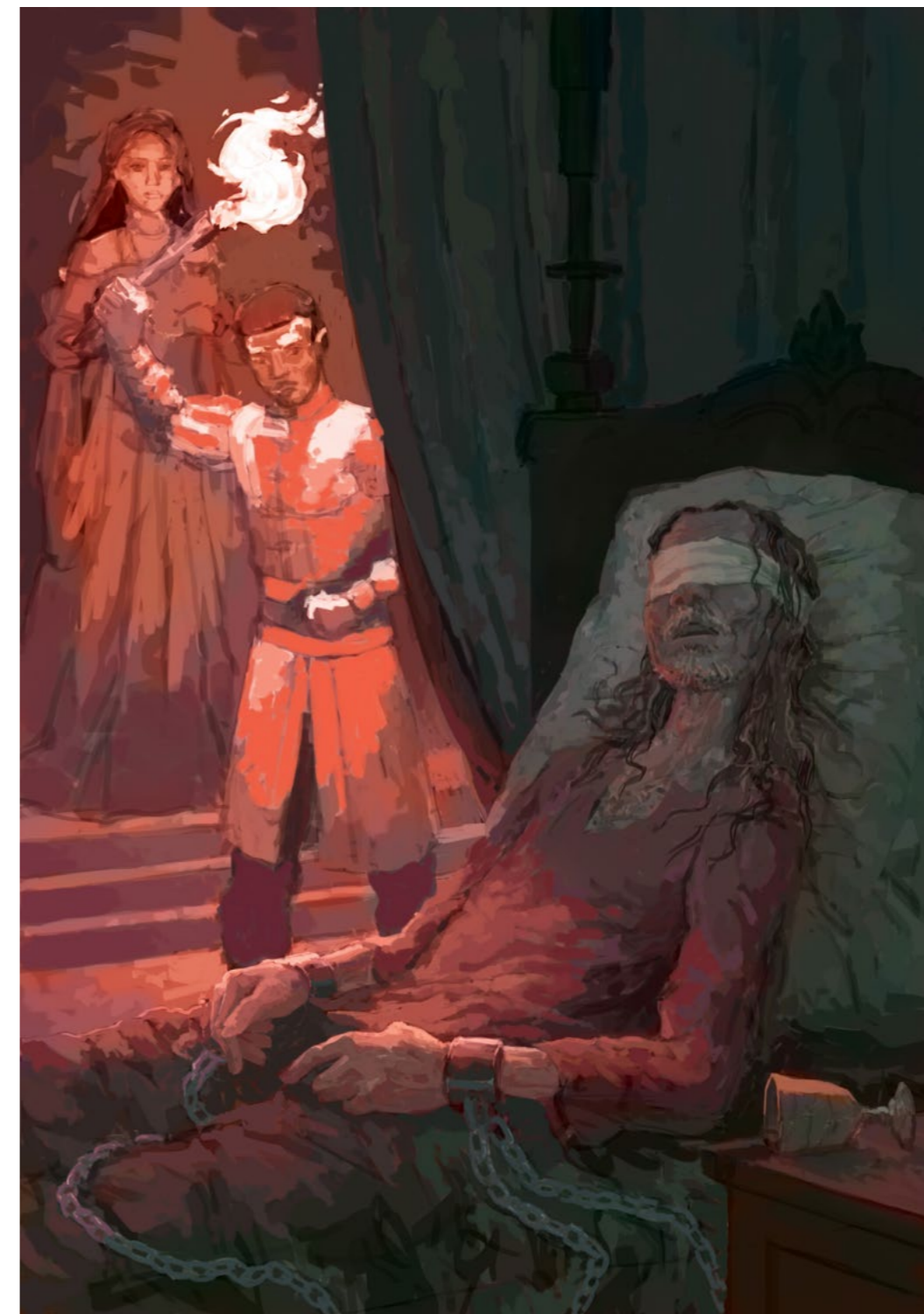
Illustrations

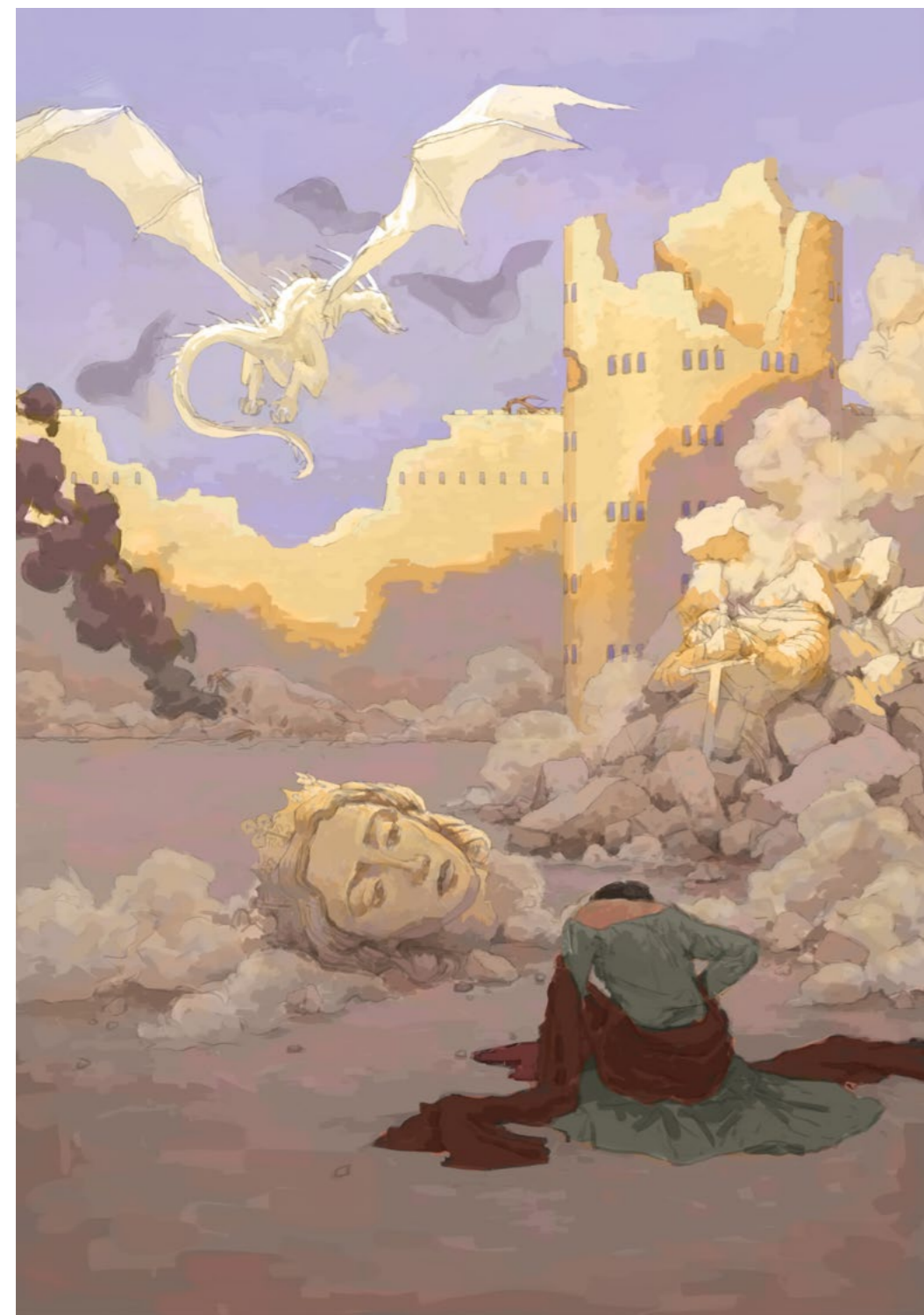
Cette illustration est la plus grande de tout mon projet ; c'est la seule qui comporte deux volets en plus de la double page initiale. J'ai choisi ce format car c'est la scène de bataille majeure du roman, dans laquelle une balade en ville tourne au chaos après l'embuscade du cortège royal par des ennemis politiques.

Ainsi, j'ai pu représenter nombreux soldats et assaillants, en utilisant des couleurs plutôt rouges et sombres pour les ennemis, et des couleurs à l'inverse plus claires et jaunes pour les alliés des personnages principaux. J'ai aussi utilisé la lumière pour les mettre en valeur ; en les plaçant sous des arbres, j'ai pu créer des tâches de lumière qui m'ont permis de faire en sorte qu'à gauche, on retrouve un groupe de «méchants» - dans l'ombre, tandis que le groupe royal se trouve plus auprès de la lumière.

Grâce à ce format panoramique, j'ai pu mettre en scène plusieurs interactions différents entre les personnages, m'inspirant notamment de fresques de Leonard de Vinci. J'ai rajouté beaucoup d'éléments, comme des drapeaux, armes, feuilles qui tombent, poussière, et même cadavres à terre, le tout ayant pour but de retranscrire le désordre ambiant de cette séquence.







Process

Avant tout, afin de réaliser ces illustrations, j'ai lu plusieurs fois le roman et ai pris des notes pour être capable de comprendre au mieux les personnages, ainsi que les enjeux respectifs des scènes (que j'ai sélectionnées en fonction de leur importance au sein de l'histoire). Cela, pour ainsi les retranscrire et avoir des narrations aussi poussées que possible dans mes dessins.

Une fois cette étape terminée, j'ai principalement travaillé sur Adobe Photoshop. J'ai déterminé mes formats en fonction de la narration et de ce que je dois être capable de mettre en scène, puis j'ai commencé par des croquis rapides, au simple trait (1). Après cela, j'ai ajouté rapidement quelques valeurs de gris afin de déterminer si ma composition nécessitait des modifications (2).

Ensuite, j'ai pu nettoyer mes croquis, en m'aidant de logiciels tels que Blender pour les environnements, ou encore Daz3D pour les personnages afin d'avoir une anatomie et perspective aussi justes que possible (3).



1



2



3



4



5



6

Par la suite, j'ai pu à nouveau passer aux niveaux de gris (4), avant de choisir mon ambiance colorée à l'aide de calques en mode couleur (5).

Finalement, je n'avais plus qu'à finir de peindre par dessus le tout, non plus en mode couleur mais à la couleur directement, de façon classique (6). Chaque illustration m'a pris entre 40 et 70 heures, en fonction de leurs formats.



PORTFOLIO

Maya Courgey-Moreaux

Illustration - Concept Art

mayacmx.com

maya021005@gmail.com

06 47 02 24 58